
PlayStation
DEPTH™
Sweepstation
produced by ZEN

● "プレイステーション" 本体でのみお楽しみください。音楽用CDプレイヤーでは絶対に使用しないでください。

●お問い合わせ●
(株) ソニー・コンピュータ エンタテインメント インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SCPS 18003

CONTENTS

誰も知らない音楽の遊び。

MUSIC ADVENTURE GAME

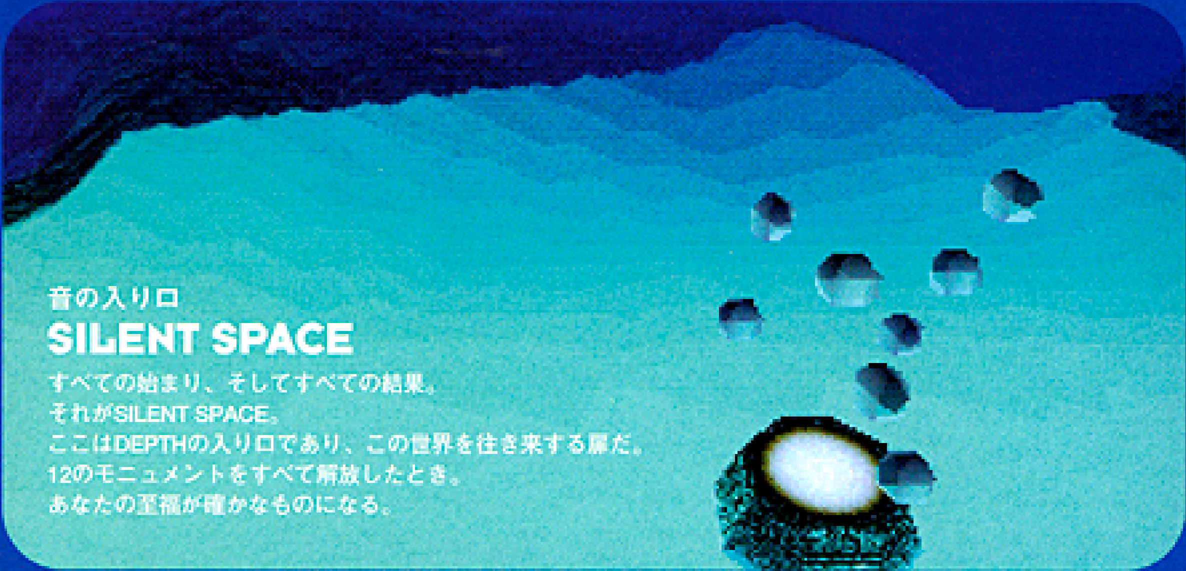
DEPTH

そこにあるのは音のかけら。
ゆらゆらとみるみると、
心の中を揺さぶってゆく。
激しく、優しく、
それは、あなただけの密やかなグルーヴ。
誰も知らない音楽の遊び。
溺れながら聞く音は、きっと心地よい。

DEPTH－全く新しいジャンルが誕生する瞬間－

　ココでは、物語も、点数も、オープニングも、エンディングも、敵も、味方も、闘いも、ありません。あるのは、イルカと海。それから、音。出来るのは、イルカで泳ぐ事。そして、音楽を奏でる事。…そう。今までのゲームが知らぬ間にセオリーとしてきたあらゆる要素が何もないのです。でも、絵が動き、音が鳴り、インタラクティヴ な内容として作られたという意味で、これはゲームです。ただ、ちょっと他のソフトとは、遊び方や面白さ、見せ方や考え方が違っています。そこで、楽しむための準備 が必要な人も多いと思います。そう。ココでは、「音楽」が主役。だから、出来あがった作品を評価するのも自分達。点数や物語の流れといった様なエンディングはありません。普段、ＣＤ等で音楽を聴き、良い悪い、好き嫌いを自分達で決めている様に 全ては自分達で決めましょう。そして、それ自体を含めた全てが、今までゲームの世 界では脇役だった「音楽」を主役にした、全く新しいジャンルが誕生する瞬間なのです。

佐藤大／1996.10.18.



音の入り口

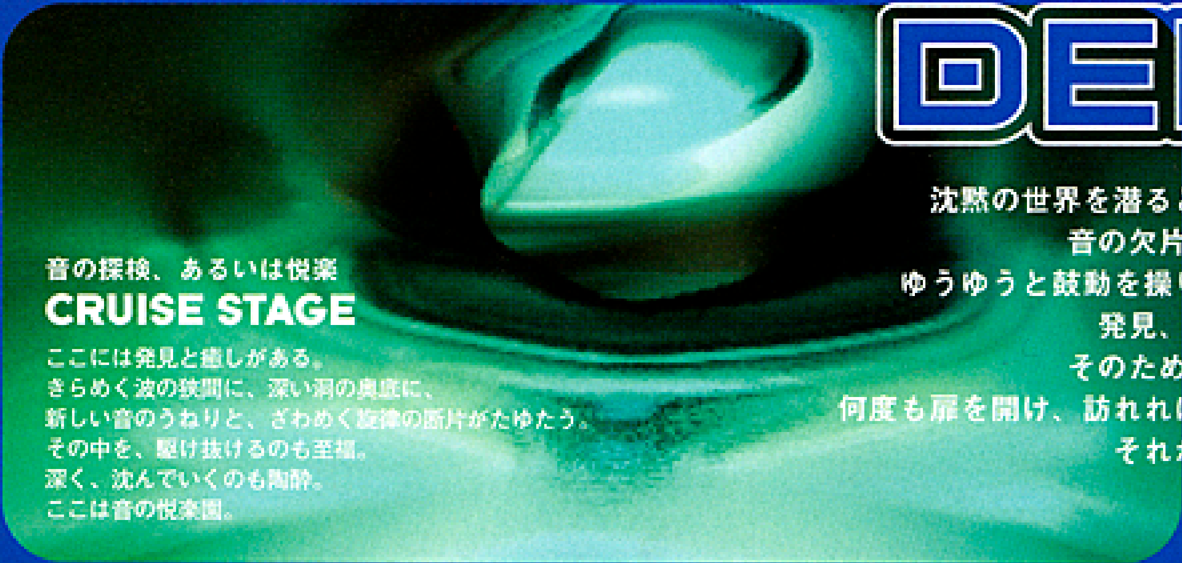
SILENT SPACE

すべての始まり、そしてすべての結果。
それがSILENT SPACE。
ここはDEPTHの入り口であり、この世界を往き来する扉だ。
12のモニュメントをすべて解放したとき。
あなたの至福が確かなものになる。

M U S I C A D

DEP

沈黙の世界を潜ると、
音の欠片を
ゆうゆうと鼓動を操り、
発見、創
そのための
何度も扉を開け、訪れれば、
それが、



音の探検、あるいは悦楽

CRUISE STAGE

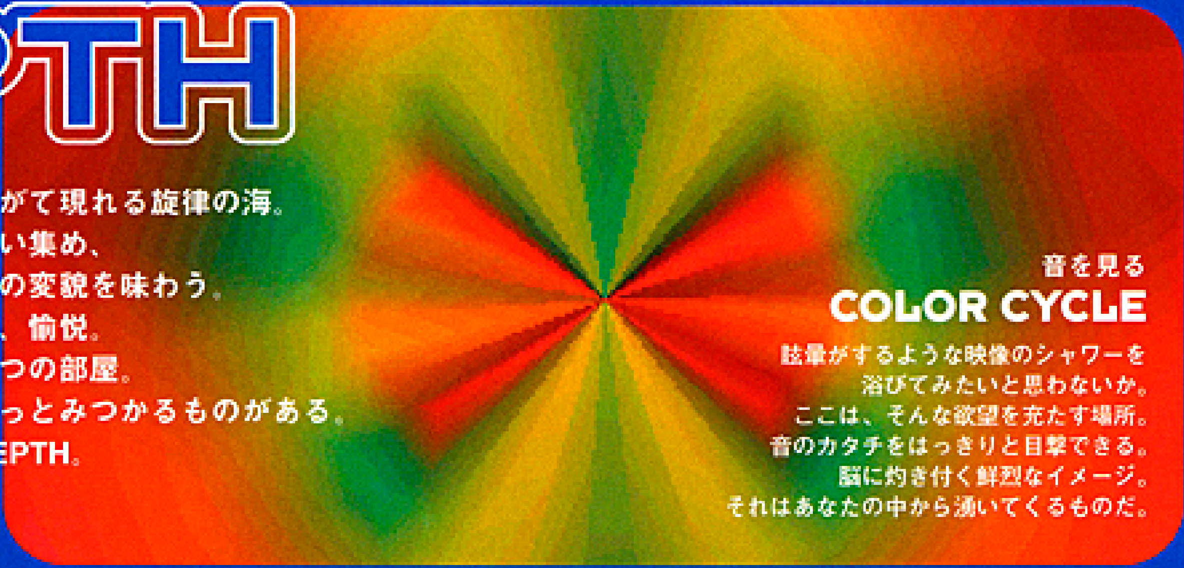
ここには発見と癒しがある。
きらめく波の狭間に、深い洞の奥底に、
新しい音のうねりと、ざわめく旋律の断片がたゆたう。
その中を、駆け抜けるのも至福。
深く、沈んでいくのも陶酔。
ここは音の悦楽園。



音の創造
GROOVE EDITOR

どうしても望んでしまうもの。
そんな我が儘を奔放な作品に変化させるのがこの場所。
裏返す、取り出す、かき混ぜる。
音を操るための、膨大な仕掛け。
選び、変化させ、組み替える。
そうして音と戯れながら、
いつか知らず、
魂が鼓動していることに気付く。

VENTURE
PTH



やがて現れる旋律の海。
拾い集め、
その変貌を味わう。
造、愉悦。
４つの部屋。
きっとみつかるものがある。
DEPTH。

音を見る
COLOR CYCLE

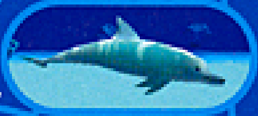
眩暈がするような映像のシャワーを
浴びてみたいと思わないか。
ここは、そんな欲望を充たす場所。
音のカタチをはっきりと目撃できる。
脳に灼き付く鮮烈なイメージ。
それはあなたの中から湧いてくるものだ。

WORLD of DEPTH
DEPTHという世界

「DEPTH」は「SILENT SPACE」「CRUISE STAGE」「GROOVE EDITOR」という３つの舞台で構成されています。SILENT SAPCEはこの世界の入り口であり、 CRUISE STAGEとGROOVE EDITORを結ぶ空間でもあります。12のモニュメントから 飛び込むことのできるCRUISE STAGEは、サウンドパターンを手に入れ、アドリブプレイを楽しむための場所。そしてGROOVE EDITORは、手に入れた音で自分だけ のグルーヴをつくるスペースになっています。これらの空間を行き来して音に触 れ、創造し、深まる。それが「DEPTH」の楽しみ方です。

SILENT SPACE

瞑想と探求を結ぶ空間、それがSILENT SPACE。ここにはCRUISE STAGEへ続く「ステージモニュメント」と、GROOVE EDITORにアクセスするための「エディターエントランス」があります。ふたつの世界を往来するために、必ず通る場所です。



Navigator

あなたをDEPTHの世界へと誘うナビゲーターが、
このイルカです。
SILENT SPACE、CRUISE STAGE、GROOVE EDITOR、
３つの舞台を彼とともに往来します。

CRUISE STAGE

ここには特定のイメージを持った風景と、そこで手に入るサウンドパターンが流れています。あなたはこのCRUISE STAGEの扉をひとつひとつ開き、新しい音を手に入れるのです。12種類のステージモニュメントは、異なるコンセプトを持った12のCRUISE STAGEにつながっています。

GROOVE EDITOR

GROOVE EDITORは、CRUISE STAGEで手に入れたサウンドパターンを変化させ、組み替え、自分だけのグルーヴを創造する場所です。そして新たに創造されたグルーヴは、それを手に入れたCRUISE STAGEのグルーヴとなり、新しいリミックスをつくり出すのです。

『DEPTH』プレイの流れ

ゲームが起動すると、タイトル画面が現れます。ここでは以下のふたつが選択できます。
START……ゲームを開始します。最初にメモリーカードをチェックしますので、セットされているカードは抜かないでください。もし、カード内に『DEPTH』のデータがない場合、データの新規作成をするか、しないかの選択ウインドウが現れます。作成する場合は、CREATEを選択して○ボタンで決定してください。メモリーカードがない場合はその旨を表示してゲームスタート、セットされたカードに『DEPTH』のデータがあれば、それをロードしてゲームを再開します。
ABOUT……このゲームのアバウト画面を表示します。表示中にSTART、または○ボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

Step 1.音を集める

まず最初に、あなたはサウンドパターンを集めるため、SILENT SPACEからCRUISE STAGEへと向かいます。CRUISE STAGEで待っているのは、さまざまなサウンドスケープ。心地よいシーンとグルーヴに身を任せ、新しいサウンドパターンを手に入れます。

Step 2.音をつくる

CRUISE STAGEでサウンドパターンを手に入れたあなたは、その音をGROOVE EDITORで自分の形に変えることができます。CRUISE STAGEからSILENT SPACEに戻り、エディターエントランスからGROOVE EDITORに入りましょう。そこで自分のグルーヴを創造します。

Step 3.音を楽しむ

GROOVE EDITORで自分だけのグルーヴを完成させたら、再びCRUISE STAGEへ戻ってみましょう。そこには、あなたの創造したグルーヴがつくる新しいサウンドスケープが待っています。そしてそこが、新しいサウンドパターンを見つけるための、次のステップに続くのです。

『DEPTH』は以上のような流れでサウンドパターンを手にいれ、それを自分の形に変え、リミックスをつくり出していくゲームです。より多くのパターンを手に入れ、それを自由に使って、自分だけのリミックスをクリエイトしてください。

Step1.音を集める

in SILENT SPACE



イルカを泳がせる

ゲームをスタートすると、SILENT SPACEにイルカが現れます。最初に、このイルカを操作してみましょう。○ボタンを押すと、イルカが泳ぎだします。○ボタンを連打すると、速く泳げます。方向キーで進行方向を変えれば、SILENT SPACEの中を自由に泳ぐことができます。



ステージへの入り口

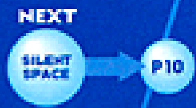
SILENT SPACEを泳いでいると、やがて石像のようなものが並ぶ空間に出るでしょう。それは、これから行くべき場所、CRUISE STAGEへの入り口になっている「ステージモニュメント」です。円状に並んでいる12個のモニュメントのうち、ひとつだけ色の明るいものがあります。それが第一のCRUISE STAGE "PEACE" への 入り口です。イルカを操作してモニュメントに触れさせると、CRUISE STAGEへ入ります。



ジャンプしてみる

SILENT SPACEを泳ぐイルカは、水上にジャンプして外の景色を眺めることもできます。海底から一気に水面へ、○ボタンを連打して急浮上してみましょう。成功すれば、イルカは勢いよく海上に飛び上がります。





SILENT SPACEでの操作

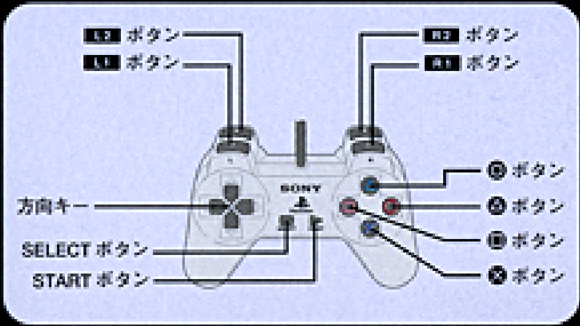
方向キー
上：下を向く　下：上を向く　左右：方向転換

○ボタン
前進（押している間のみ。連打で加速。海底から加速して浮上すると、水上へジャンプする）

L1 / L2 / R1 / R2ボタン
視点切り替え（３タイプ）

SELECTボタン
リプレイの「記録スタンバイ」「再生スタンバイ」「何もしない」の３つの状態の切り替え
（詳細は「リプレイ機能の使い方」を参照→P21）

STARTボタン
（再生スタンバイ時）記録したリプレイデータの再生
（再生中）リプレイの中断

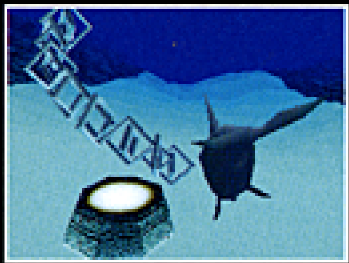


ステージモニュメント

海底には最初から12のステージモニュメントがありますが、初めに入れるのはひとつだけです。このモニュメントは、あなたが探索を進める内に次第に次々と解放され、色が変わってゆきます。色の明るくなっているモニュメントに触れることで、CRUISE STAGEに行くことができます。

エディターエントランス

海底のどこかにあるエディターエントランス。CRUISE STAGEからSILENT SPACE に戻ると、最後に通ったCRUISE STAGEのシンボルが、このエントランスの上で舞い始めます。舞っているシンボルに触れると、GROOVE EDITORに入ることができ ます。



Step1.音を集める

in CRUISE STAGE



新しい音とアドリブプレイを楽しむ

　ステージモニュメントに触れ、CRUISE STAGEへ飛び込んでみましょう。最初に表示された"PEACE"は、このCRUISE STAGEの名前。それはこのCRUISE STAGEに流れる音楽と景色のコンセプトでもあります。さて、流れてくるリミックスを楽しみながら、あなたはイルカを方向キーで操作できます。グルーヴの中を自由にクルーズしてください。また、○、×、△、□ボタンを押したまま方向キーを操作すると、それぞれのボタンに対応したサウンドが鳴り、アドリブプレイが可能になっています。



12のシーンとグルーヴを持ったCRUISE STAGE

PEACE



ABYSS



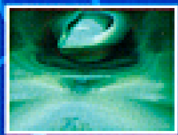
WIRE



CRYSTAL



TUBE



TEMPLE



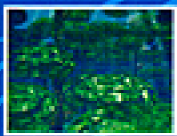
SPACE



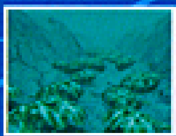
FLOWER



WOODS



SHELL



CORAL



GARDEN



NEXT


CRUISE STAGEでの操作

L2ボタン
アドリブ音量を下げる

R2ボタン
アドリブ音量を上げる

方向キー
イルカの移動＝アドリブサウンドのクリエイト

L1ボタン
ステージ分岐・左へ

R1ボタン
ステージ分岐・右へ

SELECTボタン
BGMのA/Bサイド切り替え

△ボタン
アドリブプレイ・スペシャル（押下中のみ）

○ボタン
アドリブプレイ・ロングトーン（押下中のみ）

STARTボタン
EXIT (SILENT SPACEへ出る)

□ボタン
アドリブプレイ・アルペジエータ（押下中のみ）

×ボタン
アドリブプレイ・速弾き（押下中のみ）

アドリブプレイ



CRUISE STAGE内をクルーズしている途中、○、×、△、□ボタンを押すことによって、それぞれのボタンに対応したサウンドが鳴ります。これをアドリブプレイと呼び、ボタンと方向キーの併用で、様々なアドリブプレイを楽しむことができます。この内容は、リプレイデータにも記録されます（リプレイの詳細は「リプレイ機能の使い方」を参照→P21）。また、イルカの画面内の位置によって、音楽のミックスバランスも変化します。

分岐とEXIT

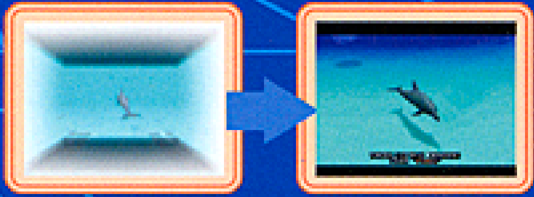


GROOVE EDITORでグルーヴを創造した後で再びCRUISE STAGEをクルーズしていると、画面の左右下端にアイコンが表示されることがあります。そのとき、L1ボタン、またはR1ボタンで、隣のCRUISE STAGEに移動することができます（移動するまでは、移動先を変更することもできます。同じボタンをもう一度押すと、移動を取り消しできます）。また、STARTボタンを押すと、即座にSILENT SPACEに戻ります。

Step2.音をつくる

CRUISE STAGE to SILENT SPACE





CRUISE STAGEを出てSILENT SPACEに戻る

CRUISE STAGEで新しい音を見つけ、リミックスを楽しんだら、STARTボタンでSILENT SPACEに戻れます。静かなSILENT SPACEに戻ると、画面下部には「新しいサウンドパターンを手に入れた」というメッセージが表示されているでしょう。そこであなたは初めて、サウンドパターンを手に入れたことになるのです。それでは、そのサウンドパターンを自分だけのグルーヴにするため、GROOVE EDITORへと向かいましょう。



エディターエントランスを探し、GROOVE EDITORへ

モニュメントの並ぶ海底を離れると、少し深くなった溝が見えるはずです。その溝に沿って直進すると、エディターエントランスのある空間に出ます。"PEACE" のシンボルが舞っている場所へイルカを移動させ、そのシンボルに触れてください。いよいよ「音をつくる」GROOVE EDITORへと移ります。

GROOVE EDITOR

in GROOVE EDITOR part1



自分のグルーヴをつくる

画面左に縦に並んでいるのが「トラックウィンドウ」。上から「バスドラム」「スネア」「ハイハット」「エクストラリズム」「ベース」「シーケンス（3パート）」のトラックに分かれています。このそれぞれにサウンドパターンをはめ込むのです。手に入れたサウンドパターンは、CRUISE STAGEで聴いたものよりもたくさんのバリエーションがあります。その中から自由にセレクトして組み合わせることで、自分だけのグルーヴをつくり出すことが可能なのです。

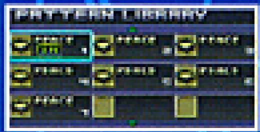


トラックウィンドウ



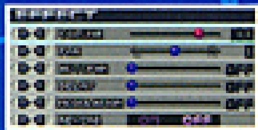
各トラックの左にあるランプは「プレイランプ」と言い、点灯しているトラックの音が出ます。プレイランプは、□ボタンでオン／オフできます。また、△ボタンで選択中のトラックのみを聴くことができます（ソロプレイ）。方向キーで操作したいトラックを選択して、○ボタンを押すとパターンコマンドが表示されます。「CHANGE」を選ぶとパターンライブラリーの選択、「EFFECT」を選ぶとエフェクトの選択ができます。方向キーでコマンドを選んで、○ボタンで決定してください。

※プレイランプをオンにしても、すぐに音のでないパターンもあります。



ライブラリウィンドウ

トラックにパターンを割り当てます。各トラックに対応したサウンドパターンの一覧が表示されます。方向キーでパターンを選び、○ボタンで選択できます。このときプレイランプのオン／オフ、およびソロプレイもできます。



エフェクトウィンドウ

サウンドパターンに、各種のエフェクトをかけることができます。方向キーで項目を選び、スライダーおよびスイッチを操作してください。暗くなっている項目は、設定中のサウンドパターン（画面左上に表示）がそのエフェクトを含んでいるため、変更不可能であることを示します。

A/Bふたつのサイドについて…各CRUISE STAGEのグルーヴには、A/Bふたつのサイドがあります。A／BのサイドはGROOVE EDITOR、またはCRUISE STAGEの中でSELECTボタンを押すことで、ビートに合わせて切り替わります。

in GROOVE EDITOR part2

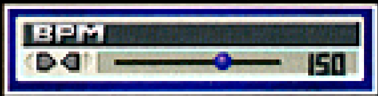


コマンドメニューの使い方



　GROOVE EDITOR画面でSTARTボタンを押すとトラックウィンドウのカーソルが消え、画面下部のコマンドメニューにカーソルが現れます。各コマンドの機能は右記の通りです。

BPM



　現在エディットしているグルーヴ全体のテンポを設定します。これはサイドA、Bに共通しているものです。コマンドを実行すると表示されるBPMスライダーを方向キーで左右に動かして、○または×ボタンで決定してください。

SNAP

　現在エディットしているサイドごとのグルーヴの一時記録、記録グルーヴの読み込みを行うコマンドです。記録ファイルはSNAP1と2があり、何も記録されていないファイルには記録のみが可能、記録データのあるファイルでは記録（古い記録は消去）とそのデータの読み込みが可能です。



SNAPウインドウで利用ファイルを選択、その後SNAPコマンド選択ウィンドウでコマンドを選択してください。LOADが読み込み、SNAPが記録、CANCELで取り消しです。

CLEAR



　現在エディットしているグルーヴ全体の、SNAPの内容を除くすべての設定を初期状態に戻します。つまり、グルーヴ全体をCRUISE STAGEでサウンドパターンを見つけたときと同じ状態にするコマンドです。コマンドを選択するとウィンドウが表示されます。コマンドを実行するなら、CLEARを選択して○ボタンを押してください。



CAUTION!!

セーブ、及びロード中はメモリーカードへのアクセスを行っているため、メモリーカードを抜いたりリセットボタンを押したり、電源を切ったりしないでください。大切なデータが失われる恐れがあります。

SAVE

現在エディット中のCRUISE STAGEの、A/B両サイドの設定をメモリーカードに記憶させます。SAVEを実行してデータウィンドウが表示されたら、SAVE 1か2を選んで○ボタンを押してください。そこにすでにデータがある場合、その内容が画面右に現れ、コマンドウィンドウが表示されます。古いデータを消して新しいデータをセーブする場合はSAVEを、内容を聴いて確認するならLISTENの各コマンドを選んで○ボタンで決定してください。CANCELを選択すると、コマンドを取り消してひとつ前のメニューに戻ります。データは各CRUISE STAGEごとにSAVEできます。



●コマンドを選択後、データウィンドウが表示される



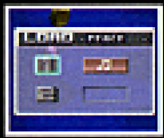
●選択した領域にデータがあった場合その内容を表示。確認できる



●そのファイルにセーブするならSAVEコマンドを実行

LOAD

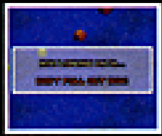
現在エディット中のCRUISE STAGEに、セーブしたA/B両サイドの設定を読み込みます。LOADを実行するとデータウィンドウが表示され、現在エディット中のA/B両サイドの内容が表示されます。LOAD 1または2を選んで、○ボタンで決定してください。すると選択したデータのグルーヴの内容が画面右に現れ、コマンドウィンドウが表示されます。このデータをロードするならLOADを、グルーヴの 内容を聴いて確認するならLISTENの各コマンドを選んで○ボタンで決定してください。CANCELを選択すると、コマンドを取り消してひとつ前のメニューに戻りま す。



●コマンドを選択後、データウィンドウが表示される



●ファイルを選択すると、その内容が表示され、確認できる



●選択した内容であっていれば、LOADコマンドで読み込み

EXIT

GROOVE EDITORを終了して、SILENT SPACEに戻ります。コマンドを選択すると、EXITウィンドウが現れます。いずれかのコマンドを選択してください。「SAVE→EXIT」で、編集データをセーブ（操作はSAVEを参照）してGROOVE EDITORを終了。「EXIT」を選ぶと、編集データをセーブせずにそのまま終了。「CANCEL」でコマンドをキャンセルしてコマンドメニューに戻ります。



GROOVE EDITORでの操作

方向キー
上下：カーソル移動　左右：カーソル移動／設定変更

SELECTボタン
A/Bサイド切り替え

STARTボタン
カーソルをコマンドメニューに移す

L2ボタン
現在エディット中のCRUISE STAGEの切り替え（降順）

L1ボタン
現在エディット中のCRUISE STAGEの切り替え（昇順）

△ボタン
選択トラックのソロプレイ

□ボタン
プレイランプのON/OFF

R2ボタン
COLOR CYCLE操作に移る

R1ボタン
画面上部にヘルプ表示をする。(もう一度押すと消える)

○ボタン
項目の選択／決定／実行

×ボタン
ON /OFFトラックの反転
キャンセル／EXIT

※L1、L2ボタン（グルーヴブラウズ機能）は、12のCRUISE STAGEすべてをまわった後でなければ使用できません。

パターンライブラリについて

パターンライブラリの中には、あなたがCRUISE STAGEで手に入れたサウンドパターンが存在しています。新たなCRUISE STAGEに行くことで、このパターンは増えていきます。ライブラリの中のパターンに、黄色く「IN」と表示されているものは、ライブラリを選択する直前まで設定されていたサウンドパターンを示しています。画面左上に表示されているのが、現在トラックに割り当てられているサウンドパターンです。

サウンドポリゴンについて

画面の中を舞っているカラフルなサウンドポリゴンたちは、ある法則に基づいた動きをしています。エフェクトウィンドウの操作中にはそのトラックに対応したサウンドポリゴンが表示され、そのエフェクトのイメージを表します。

SNAPの仕様について

SNAPを使ってSAVE、LOADするデータは、現在エディットしているサイドを対象に行われます。SAVEは現在エディット中のサイドのグルーヴだけを記録し、LOADは記憶されている8トラックの設定を、現在エディットしているサイドに読み込みます。なお、SNAPに記憶させたデータはEXITすると消去されるので注意してください。

エフェクトウィンドウでの操作



エフェクトウィンドウ内の操作の詳細を解説します。このウィンドウは、選択中のトラックに各種のサウンドエフェクトをかけるためのものです。各エフェクトのスライダーは、方向キーの左右で動かせます。エフェクト内容は、以下の通りです。

VOLUME



トラックの音量を設定します。０から127の範囲で設定できます。100が標準的な音量です。

PAN



トラックの左右バランスを設定します。中央が０で、左右に最大64段階動かす ことができます。最も右がR63、最も左がL64です。

AUTOPAN



トラックの左右バランスを、自動的に変化させるエフェクトです。スライダーの操作で、バランスが左右に移動するスピードを設定できます。１～15の範囲で設定でき、スライダーを一番左に設定するとこのエフェクトを行わない「OFF」を設定できます。

DELAY



トラックのパターンを追いかけるように、同じパターンを少し遅れて響かせるエフェクトです。パターンに広がりを持たせる効果があります。範囲は50～999で設定が可能。スライダーを一番左に設定すると、このエフェクトを行わない「OFF」を設定できます。

MODULATION



パターンの音程を上下に揺らすエフェクトです。スライダーの操作で、音程の揺らぎの範囲を設定できます。１～127の範囲で設定が可能です。スライダーを一番左に合わせると、このエ

REVERB

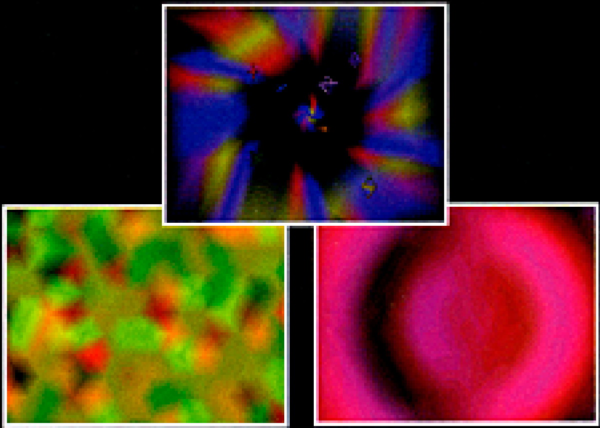


トラックのパターンに残響音を追加するエフェクトです。このエフェクトで、パターンに深みを持たせることができます。方向キーの左右でこのエフェクトのオン、オフを選択してください。

Extra Step.音を見る

COLOR CYCLE

COLOR CYCLE



GROOVE EDITOR内の機能のひとつである COLOR CYCLEは、"音" を "見る" ための独立したモードです。GROOVE EDITOR画面でR2ボタンを押すことで、COLOR CYCLE操作に移れます。ここでは方向キーと○、×、△、□ボタン、L1、L2、R1ボタンにSELECT、STARTボタンを駆使して、画面内の映像を様々に変化させることができるのです。"音" を "目撃" し、創造したグルーヴに浸る、もうひとつの CRUISE STAGEと言ってもいいでしょう。

COLOR CYCLEでの操作

方向キーを右または左に3秒以上押し続けていると、サイクルパターンが自動的に切り替わるモードになります（手を離しても、パターンは次々と変化し続けます）。

L2ボタン
色の変更・逆方向

R2ボタン
GROOVE EDITOR操作に戻る

方向キー
上下：サイクルスピードの加速／減速
左右：サイクルパターン切り替え

L1ボタン
色の変更・順方向

R1ボタン
初期設定に戻す

SELECTボタン
画面の「メッシュ」効果ON/OFF

△ボタン
画面に「ねじり・波」エフェクトを加える（押下中のみ）

○ボタン
画面に「球面」エフェクトを加える（押下中のみ）

STARTボタン
画面の「ディザー」効果ON/OFF

□ボタン
画面に「フラッシング」エフェクトを加える（押下中のみ）

×ボタン
画面に「拡大縮小」エフェクトを加える（押下中のみ）



Step3.音を楽しむ

GROOVE EDITOR to CRUISE STAGE





GROOVE EDITORでつくった音をCRUISE STAGEで楽しむ

あなたがGROOVE EDITORでつくったグルーヴは、そのCRUISE STAGE内に流れる グルーヴとなり、シーンと絡み合い、新しいサウンドスケープをつくり出します。 GROOVE EDITORをEXITすると、グルーヴをリミックスしていたCRUISE STAGEのステージモニュメントの前に出ます。あなただけのグルーヴが流れるCRUISE STAGE に、早速飛び込んでみましょう。

in CRUISE STAGE





自分のグルーヴに浸り、新たなる発見が……

CRUISE STAGEにはいると、そこはもうあなただけの世界です。自分だけのグルーヴ、自分だけのリミックスにしっとり浸っているもよし、感じるがままにアドリブプレイを楽しむもよし。自分自身へのDIVEを楽しむうちに、新しい発見があることでしょう。画面下部に注目していると、ときおり表示される何かに気がつくはずです。それは新たなるCRUISE STAGEへの誘い。その表示に従って、L1また はR1ボタンを押してください。そこには再び、未知なる音との出会いが待っているでしょう。

さらに深まる音たちとのたわむれ

●すべてのサウンドパターンを入手する



　これまでの説明にあった流れを繰り返し行うことで、あなたは次々に新しいサウンドパターンに出会い、それを手に入れるでしょう。12ステージすべてのパターンを 手に入れると、GROOVE EDITOR画面の中でリミックスするCRUISE STAGEを変更できるようになります。

●自由なグルーヴを創造する



　12ステージのサウンドパターンを入手したということは、この世界の音をすべて操れるということ。自分のイメージでリミックスするCRUISE STAGEを選び、そのシーン に合わせたグルーヴを、すべてのサウンドパターンの中から自由にクリエイトすることができるのです。本当にオリジナルなグルーヴの創造は、すべてのサウンドパターンを入手したときから始まるのです。

●DIVEを堪能する



　次々と独創的なグルーヴをつくり出す、奔放にアドリブプレイを楽しむ……。『DEPTH』の遊び方は自由です。それを繰り返し、楽しみ、深まることで、あなたはあなた自身の中にDIVEしていくのです。心ゆくまで、『DEPTH』をお楽しみ ください。

リプレイ機能の使い方

CRUISE STAGEでのアドリブプレイ、CRUISE STAGE間の移動など、モニュメントに触れてからSILENT SPACEに戻るまでを記録、再生できる。それがこの「リプレイ機能」です。この機能は、SILENT SPACEでSELECTボタンとSTARTボタンを使うことによって使用できます。

※リプレイ機能は、SILENT SPACEでのあなたの操作を本体メモリ内に記録するものです。記録メモリには限界があり、記録データがその限界に達すると、画面右上のRECアイコンが点滅します。その後自動的にリプレイの記録を終了し、SILENT SPACEに戻ります。



SILENT SPACEにいるとき、SELECTボタンを1回押してください。すると中央の写真のように、画面の右上に「REC STANDBY」と表示されます。SELECTボタンを押す度に右上の表示は「無表示」→「REC STANDBY」と切り替わります。リプレイデータがあるときは、「REC STANDBY」→「REPLAY STANDBY」→「無表示」……と繰り返されます。「REC STANDBY」の状態でCRUISE STAGEに入ると、以後STARTボタンを押してこのSILENT SPACEに戻ってくるまでの様子が記憶されます。リプレイの記録を終えて再びSILENT SPACEに戻ると、画面右上の表示が「REPLAY STANDBY」に変わります。この状態でSTARTボタンを押すと、記録したリプレイがその場で再生されます。リプレイ再生中にSTARTボタンを押すと、リプレイを中断してSILENT SPACEの画面に戻ります。

最新のリプレイのデータは、GROOVE EDITORに入ったりCRUISE STAGEに入ったりしても消えません。ただし、リセットしたり電源を切ったり、新たにリプレイデータを記録すると、消えてしまいます。リプレイデータはセーブもされませんので、残したい場合はビデオ機器等に接続して録画されることをお奨めします。また、バックに流れるグルーヴを変えた場合、リプレイのグルーヴも変わります。

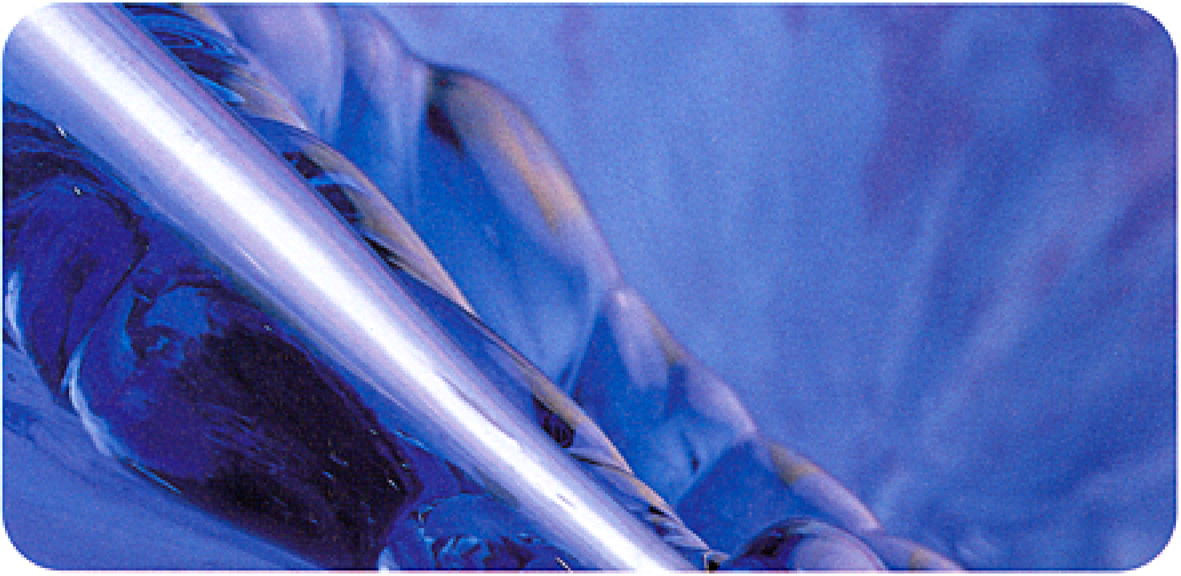
Produced by ZEN

Producer Takafumi Fujisawa SCEI
Director Tomohiro Hasekura SCEI
CG Designer Shuji Hiramatsu SCEI
Yoshifumi Morita SCEI
Kaori Sato SCEI
Yoshiko Kishimoto SCEI
Ami Nitta SCEI
Dev. Producer Takayuki Suzuki OpusCorp.
Dev. Director Jun Tsuda OpusCorp.
Assistant.Director Akira Katsuta OpusCorp.
Main Programmer Takaya Nakamura OpusCorp.
Sound Programmer Tomoo Yamaguchi OpusCorp.
Sub Programmer Tetsuya Kimura OpusCorp.
CG Designer Akira Katsuta OpusCorp.
Taeko Yoshida OpusCorp.
Hiroaki Kuwana OpusCorp.
Co-Producer Hidekazu Kurita PowerBox

Jacket&Manual Design k sasajima, assisted by trico satoh + Keiji Kobayashi
Photo Yosuke Komatsu
Hair + Make-up Noriko Nozawa
Model Ryo Saiki

Jacket&Manual Yuki Kasukawa, Hidemi Toda HEADROOM

Manual Co-ordinator Hironori Komiya SCEI, Tamami Shinpo SMC



Promotion Tetsuya Arakawa

Promotion Adviser Dai Sato

TestPlayer Akiko Okamoto
Kiichiro Watanabe

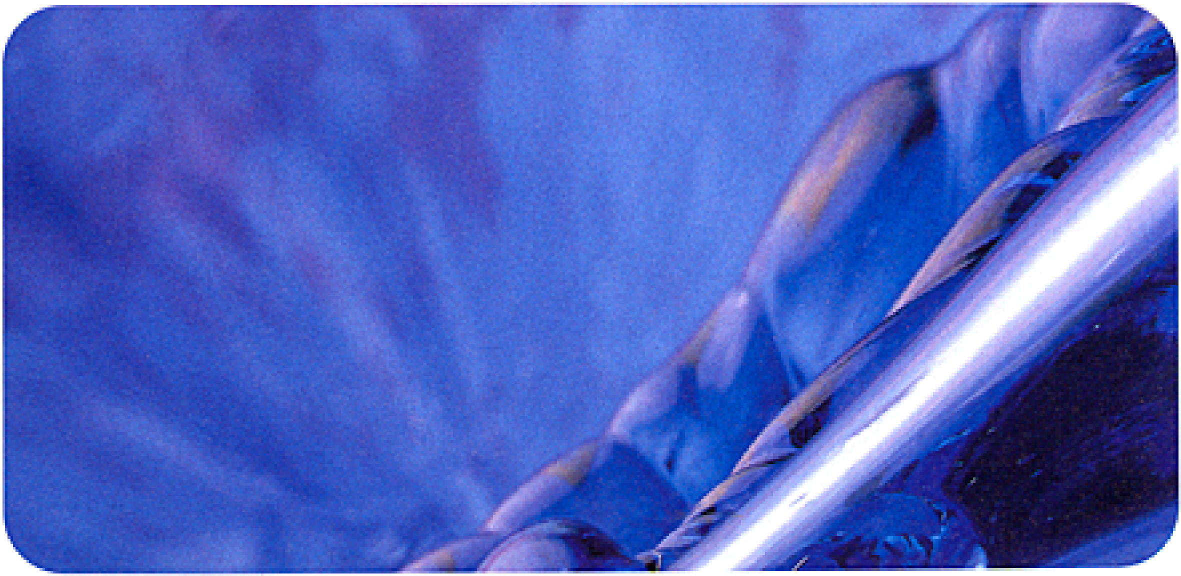
Supervisor Toshiyuki Miyata
Yukio Nagasaki
Yoichi Numata

Executive Producer Akira Sato
Chief Executive Producer Shigeo Maruyama

Special Thanks :

Masayuki Nagao
Jun Enoki OpusCorp.

UnitDEPTH :
Manager Kyoko Moriya
Member Takafumi Fujisawa, Kouichi Yamazaki, Naoto Nakai, Aki, Naoki Matsuya, Takafumi Nakatake
DJ TA-1
Guest Member Mijk Van Dijk

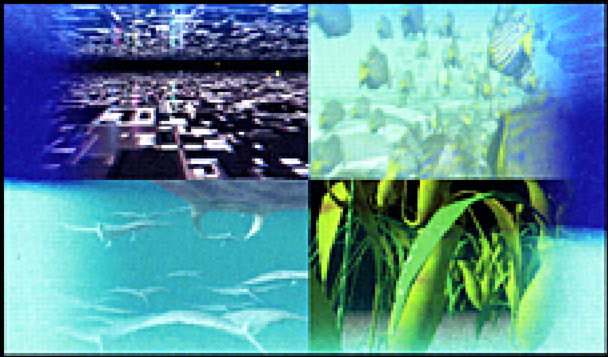


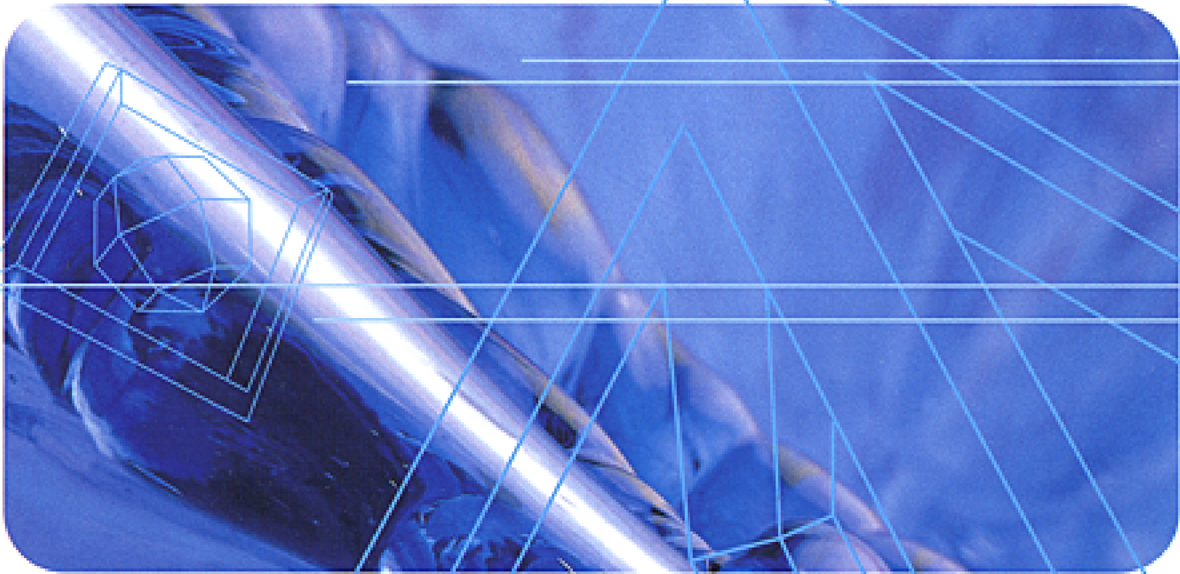
「SweepStation」シリーズとは?

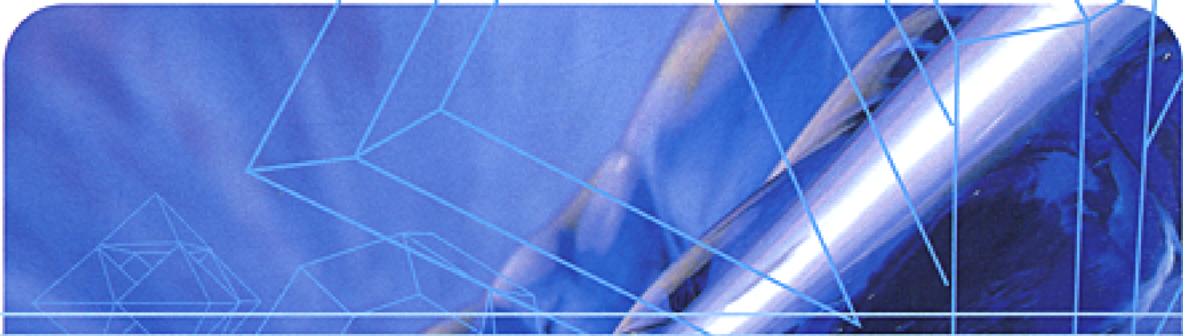
音をあるがままに聴き、感じるがままに楽しむ—それが「音楽」。
そこには「歌う、踊る」といった、本来もっとプリミティブであったはずの喜びが存在します。
SweepStationシリーズのコンセプトは、音楽の持つ根元的な楽しさや喜びを、新しいメディアを通して
再現することにあります。

from Zen

物にはすべて答えが存在する。
もちろん音楽にも。
DEPTHは音のパズルです。
こちらから答えは用意していません。
ぜひ自分なりの答えを見つけて下さい。







GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 18003

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

Notice

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.